

# サッカー指導者のためのチーム作りの一貫指導教程の構築に関する一考察 —鹿島アントラーズ、ジョアン・カルロス監督のチーム作り—

瀧 弘之\*

## Standardization of the Guiding Principles of Soccer Management —With Reference to the Manager, Joao Carlos—

Hiroyuki TAKI

### Abstract

J-League Soccer is now in its tenth year since the establishment of J-League. During the past ten years, the Japan National Team took part in the World Cup Competition in France in 1998. And U-23 Olympic, U-20, the U-17 National Teams took part in International Competition too. J-League soccer and Managers from overseas have played a great role in this success.

The Kashima Antlers became the first champion to win the 1993 J-League 1st stage. The team had a poor record during its next two seasons. But the Kashima Antlers won the J-League Championship the first time in 1996 through the efforts of a Brazilian manager, Joao Carlos.

The purpose of this study was to determine the guiding principles of soccer team management, and to describe the strength of the Kashima Antlers, thanks to the coaching of Joao Carlos.

### 1. 序 論

1993年にJリーグが誕生して10年が経過した。この11月にはJリーグ設立10周年記念式典が盛大に行われ、Jリーグはその理念・理想に向けさらなる一步を踏み出した。この間、日本代表は、W杯フランス大会に念願の初出場を果たし、各年代の日本代表もそれぞれ世界大会に出場した。さらに、Jリーグを目指す動きが沖縄をはじめ各地に起こり、地域に根ざした地道な活動が続けられている。本年2001 Jリーグにおいては、昨シーズン1stステージに優勝争いを演じたセレッソ大阪がJ2降格となり、過去に輝かしい歴史と実績を誇った東京ヴェルディ

1969と横浜Fマリノスが降格の危機を迎えるなど、J1残留争いも毎年厳しさを増している。このような中であって、当初Jリーグ10チームに参加の可能性が低いと思われていた鹿島アントラーズは<sup>1)</sup>、Jリーグ初代チャンピオンに輝き、1996年には、Jリーグ初制覇を成し遂げた。そして本年2001 Jリーグチャンピオンシップにおいてジュビロ磐田を破り、4度目のリーグ優勝を果たし、Jリーグを代表するチームに成長した。

本研究は、サッカーの指導者や監督がチーム作りの上で必要な一貫指導教程を構築し、その構築に基づいて、鹿島アントラーズを優勝に導き、現在まで引き継がれている戦い方の基礎を

\*助教授

築いたジョアン・カルロス監督のチーム作りとその強さを明らかにすることを目的として行ったものである。

## 2. 本 論

### (1) 一貫指導教程の必要性和その構築

コンピューターおよびロボットによるサッカー大会、いわゆるロボカップの第1回大会が名古屋で開催された。種目は、テレビゲームのようにコンピューターの中で11個のプレイヤーが対戦するシミュレーションゲームと5体のロボット同士が戦う実機リーグがある。<sup>2)</sup> 当時このシミュレーションゲームにおいて、ボールを挟んで2人のプレイヤーが向かい合うと、互いにボールを前に蹴り合い、その状態が延々と続いた。これは、ボールが自分の目の前に来たら、「前に蹴りなさい」というプログラムしか与えられていないために起こった結果であった。当時はまだ模索の状態で、残念ながらドリブルで相手を抜き去ってシュートを打つ、パスを使って相手の背後を突くといった個人戦術、ましてやチーム戦術等のプログラムが開発されていなかったのである。

サッカーは、11人ずつの2チームが入り乱れ攻防を繰り返し得点を競う競技であり、複雑で2度と同じ場面は現れないと言われている。したがってシミュレーションゲームにおいても実機リーグにおいても、膨大な量のプログラムが必要となる。

図1-1のように、そのプログラムをランダムに入力してしまうと、選手は混乱し判断ミスをしたりプレーするまでに要する時間がかかってしまい勝つことは出来ないであろう。

図1-2は、膨大な量のプログラムを整理して入力することができれば、選手が状況を解決するための最良の方法を選択しやすく、正確で素早いプレーが可能になる。このことは、サッカーの現場において選手を指導している監督やコーチにも同じように言えることであり、『木を見て森を見ず』の例えではないが、指導者は、膨大な量のプログラムを整理し、全体像を描くことが重要となる。

1994年12月に就任した加茂 周日本代表監督は、「私は1年間、『こういうやり方でやろう』と決めたら、1シーズンは変えません。やり方を決めておけばこっちも楽だし、選手も迷わない。変えなければ、反省も分析も修正もすぐできるし、分析に時間をかけず、簡単明瞭にやりたいんです。」<sup>4)</sup>と述べている。

1992年に就任したハンス・オフト日本代表監督は、代表チームの戦術として、10項目を掲げて、チームとしてどう戦うか、そのために個人として何をしなければいけないかという明瞭なピクチャーとイメージを選手に与え<sup>5)</sup>、練習や試合後には、この10項目について常に振り返り、確認をしながら短時間に魅力のあるチームを作りあげた。

加茂監督、オフト監督の好成績を考えると、監督やコーチは、チームの戦い方にピクチャー

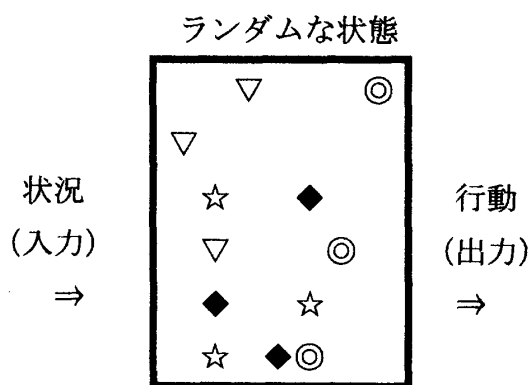


図1-1

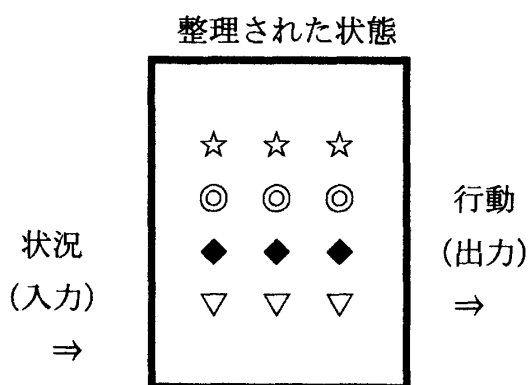


図1-2

を持ち、選手に仕事を与えることがいかに大切であるか理解することができる。限られたスペース・時間の中で正確で素早い判断が求められている現在のサッカーは、個で戦うサッカーから組織で戦うサッカーに質的変換を迫っている。<sup>6)</sup>

図2は、名古屋グランパスエイト、アーセン・ベンゲル監督の言葉を借りて、個人およびチーム作りの一貫指導教程を表したものである。

すなわち、

- ① REALISM；サッカーにおいては、まず勝たなければならない。勝つためには得点しなければならない。
- ② COLLECTIVE；集団・組織として、どのように得点するかというピクチャーを描かななければならない。
- ③ DISCIPLINE；個人には、与えられた仕事、役割を果たすために、原理・原則を破ってまでも行動しなければならないチームとしての規律・約束事がある。

というのである。この①②③の順番は、監督やコーチがチーム指導をする上でのプライオリティでもある。<sup>7)</sup>

なお個人については、上記の戦い方をスムーズに受け入れることのできる高い能力を持った

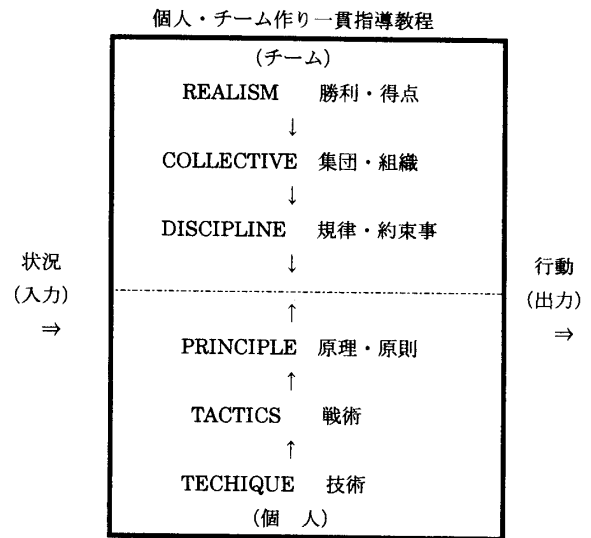


図2

表1 チーム作りの一貫指導教程 (一覧表)

| 勝利・得点<br>Realism                             | 組<br>Collective  | 織<br>Discipline  |
|--|--|--|
| いい守備をして相手ボールを奪って速効すること                       | (1) いい守備とは<br>(2) どのようにしてボールを奪うか<br>(3) どのように速攻するか   | 基本的な守備陣形を描く<br>ボールを11人の前に置く<br>フォアチェックから追い込み<br>囲い込みと DF ラインの押し上げ GK の前進<br>ランニング 2列目の飛び出し<br>ワイドに展開 |
| オープン攻撃を主体に中央突破を絡め攻撃すること                      | (1) オープン攻撃<br>① 展開<br>② 崩し・突破<br>③ クロスボール・シュート<br>④ セカンドボール<br>(2) 中央突破<br>① ドリブル<br>② パス<br>③ ミドルシュート | サイド攻撃の基点<br>サイドアタッカー<br>爆発的なニアへの飛び込みとファーへのツメ<br>2列目の壁<br><br>壁パス スルーパス オフザボールの動き                     |
| ワンタッチ・ツータッチの速いパス回しとサイドチェンジを絡め一瞬のスキを突いて攻撃すること | 組織よりも高い能力を持った個々が必要   | 2～3人のコンビネーションや意思疎通を高める   |
| ディフェンス陣によるビルドアップから素早く攻撃する                    | (1) どのようにビルドアップするか<br>(2) どのように速攻するか   | 基本的なビルドアップと展開方法を描く<br>基本的な速攻の方法を描く   |
| セットプレーからゴールを狙う                               | (1) FK<br>(2) CK<br>(3) スローイン  | ピンポイントキッカーの養成<br>基本的な攻撃方法を描く<br>ロングスローアの養成   |

選手を育成することであるが、具体的な説明は省略する。

表1は、チーム作りの一貫指導教程を具体的に示したものである。

REALISM；得点して勝利するためには、

- 1) いい守備をしてボールを奪い、速攻から得点する。
- 2) オープン攻撃を主体に、中央突破を絡めて得点する。
- 3) ワンタッチ・ツータッチの速いパス回しとサイドチェンジを絡め、相手の一瞬のスキを突いて得点する。
- 4) ディフェンス陣によるビルドアップから素早く攻めて得点する。
- 5) セットプレーで得点する。

以上の5つのコンセプトを挙げることができる。

Jリーグの多くのチームが、『いい守備をしてボールを奪い、速攻から得点する』、というコンセプトでチーム作りを行っている。昨季降格の危機を凌いだジェフユナイテッド市原は、ズデンコ・ベルデニック監督の指導下、2001 Jリーグで年間3位という好成績を残したが、正にこのコンセプトを忠実に実践した結果であった。<sup>8)</sup> なおこのコンセプトについては、中京大学体育学論叢 第38巻 第1号 1996 名古屋グランパスエイト、アーセン・ベンゲル監督のチーム作り<sup>9)</sup>で既に報告した通である。

## (2) 鹿島アントラーズ、ジョアン・カルロス監督のチーム作り

ジョアン・カルロス監督は、宮本征勝初代監督、エドゥー2代目監督の後を受け、鹿島アントラーズ3人目の監督として1996年に就任した。鹿島アントラーズは、JFL 2部の住友金属工業蹴球団が母体であり、当初はその加入さえ危ぶまれた。しかし、不安視されたチーム力は、ジーコの加入でJリーグ1stステージの初代チャンピオンに輝いた。しかしその後は、4位、3位、5位、8位、6位と精彩を欠いた。そして1996年チームは大きな改革を行い、ジーコ・テクニカル・ディレクター、ジョアン・カルロ

ス監督の2頭体制で、「フィジカル面の強化」、「全員攻撃・全員守備」を打ち出し、1シーズン制の長丁場を乗り切り、Jリーグ初制覇の偉業を成し遂げた。<sup>10)</sup>

ジョアン・カルロス監督は、1998年3シーズン目の途中で辞任されたが、各シーズンの主なメンバーは以下に示した通りである。2001年Jリーグ・チャンピオンシップ第1戦のメンバーと比べてみても分かるように、この時期に鹿島アントラーズの一貫したチーム作りの基礎、すなわち「得点して勝つ」ためのチームコンセプトが描かれていたのである。

### 1996年

|       |    |         |    |
|-------|----|---------|----|
| マジーニョ |    | 長谷川     |    |
| ロドリゴ  | 本田 | ジョルジーニョ | 増田 |
| 相馬    | 奥野 | 秋田      | 内藤 |
| 古川    |    |         |    |

### 1997年

|       |    |         |     |
|-------|----|---------|-----|
| マジーニョ |    | 柳沢      |     |
| ビスマルク | 本田 | ジョルジーニョ | 増田  |
| 相馬    | 奥野 | 秋田      | 名良橋 |
| 佐藤    |    |         |     |

### 1998年

|       |    |    |     |
|-------|----|----|-----|
| マジーニョ |    | 柳沢 |     |
| ビスマルク | 本田 | 内藤 | 阿部  |
| 相馬    | 奥野 | 秋田 | 名良橋 |
| 高桑    |    |    |     |

2001年

|       |        |    |     |
|-------|--------|----|-----|
| 鈴木    |        | 柳沢 |     |
| ビスマルク | 中田     | 熊谷 | 小笠原 |
| アウグスト | ファビアーノ | 秋田 | 名良橋 |
| 曾ヶ端   |        |    |     |

上記の選手の出場試合数ランキングを<sup>11)</sup> 見ると、秋田277試合 3位、ビスマルク（前V川崎）274試合 5位、本田268試合 7位、長谷川233試合 21位、名良橋（前平塚）232試合 23位、相馬230試合 27位と上位30傑に6名が名を連ねている。常に将来を見据え、チームコンセプトに適したチーム作りと強化をしてきた結果である。

### (3) 鹿島アントラーズのチームコンセプト

1998年、ゼ・マリオ監督、2000年、トニーニョ・セレーゾ監督の時に一時3・5・2システム、4・3・3システムを採用したが、結果が伴わずわずかな期間で結局4・4・2システムに戻し、その後一貫して同じシステムで戦い続けている。

鹿島アントラーズのチームコンセプトは、ハードトレーニングに裏付けられた豊富な運動

量と全員攻撃全員守備をベースに、『オープン攻撃を主に中央突破を絡めて得点する』ことである。

表2は、3年間の得点傾向を示したものである。<sup>12)</sup> ジョアン・カルロス監督が就任した1996年は、56%がオープン攻撃から生まれた得点である。相手が研究して戦ってくる翌1997年、1998年においても40%を占めている。さらにオープンに展開することによって薄くなった中央を突破するという攻撃も20%程度を占め、オープン攻撃を主に中央突破を絡めた攻撃による得点は、1996年、実に84%を占めている。

### (4) 鹿島アントラーズのコレクティブ、ディシプリン

鹿島アントラーズのコンセプトを実現させるためのコレクティブは、

- ① 4-4-2 システムである
- ② ダブルボランチを置く
- ③ オープン攻撃は、サイドバックが行う
- ④ したがって、サイドのハーフはサイドの攻撃の仕掛けを受け持つ
- ⑤ FWにはヘディングの強い選手を配す
- ⑥ セカンドボール（リバウンドボール）を拾うため、また相手ボールになった場合の速い守備をするためのMFによる2列目の壁をバランス良く作る
- ⑦ セカンドボールからの突破とミドルシュート

表2 鹿島アントラーズ 年度別（1996～1998）得点傾向

|                 | 1996      | 1997      | 1998      |
|-----------------|-----------|-----------|-----------|
| 分析できた点／総得点      | 57／61     | 79／82     | 72／81     |
| いい守備からボールを奪って速攻 | 2点 3.5%   | 5点 6.3%   | 3点 4.2%   |
| オープン攻撃          | 32点 56.1% | 30点 38.0% | 29点 40.3% |
| 中央突破            | 16点 28.0% | 18点 22.8% | 13点 18.1% |
| ワンタッチツータッチの速い攻め | 4点 7.0%   | 13点 16.5% | 8点 11.1%  |
| セットプレー          | 3点 5.3%   | 13点 16.5% | 19点 26.4% |

であり、これを素早く正確に、そして強く確実に  
 に行うために、計画的に選手を補強・獲得して  
 きた。

図3は、『実践に即したフィジカルトレーニ  
 グ』<sup>13)</sup>であり、鹿島アントラーズのコレクティ  
 ブに基づいたディシプリンである。

図4は、1997年に採られた鹿島アントラーズ  
 の基本的な選手配置図である。図3の『実践に  
 即したフィジカルトレーニング』と違う所は、

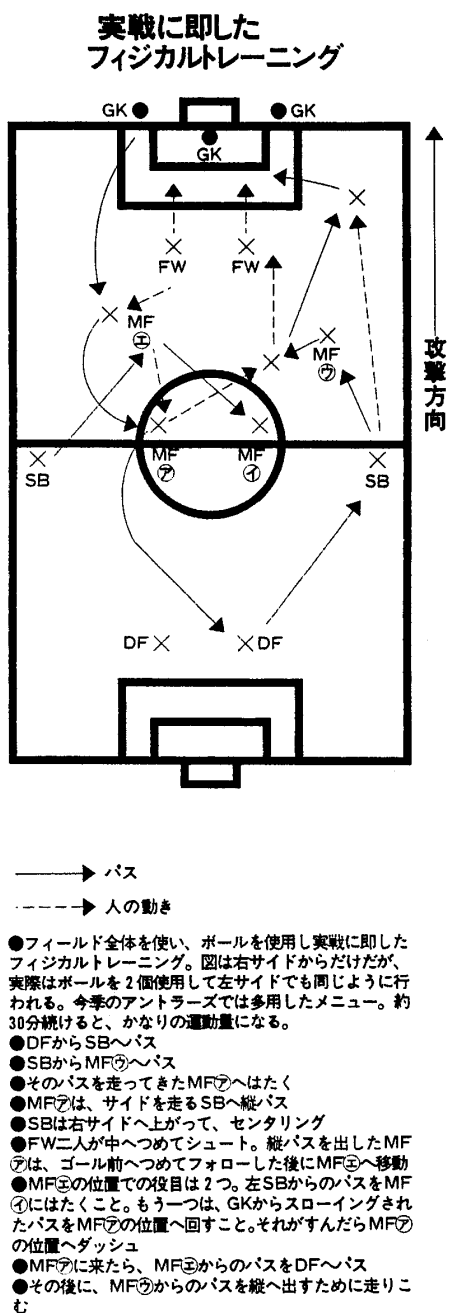


図3

序盤の攻撃において、ボランチであるジョル  
 ジーニョが最終ラインに入り3バックを形成し  
 た事であり、この事によって、

- ① 大きなリスクを伴うもサイドバックの攻  
 撃参加に守備のバランスをもたらし、
- ② ボランチが本田1人になり中盤に大きな  
 スペースが出来ることにより、後方からパ  
 スを受け攻撃の基点となるビスマルクと増  
 田の退路を確保する事ができ、
- ③ 素早い判断と正確なキックの出来るジョ  
 ルジーニョがDFラインでプレーすること  
 により、ビスマルク、増田が激しいプレッ  
 シャーを受けている場合、マジーニョにピ  
 ンポイントでパスが出せ、攻撃に変化をつ  
 けることができ、
- ④ これにより柳沢のスピードを生かした攻  
 撃が可能となり、『オープン攻撃を主体に中  
 央突破を絡めて攻撃して得点する』という  
 コンセプトに合ったチームが出来上った。

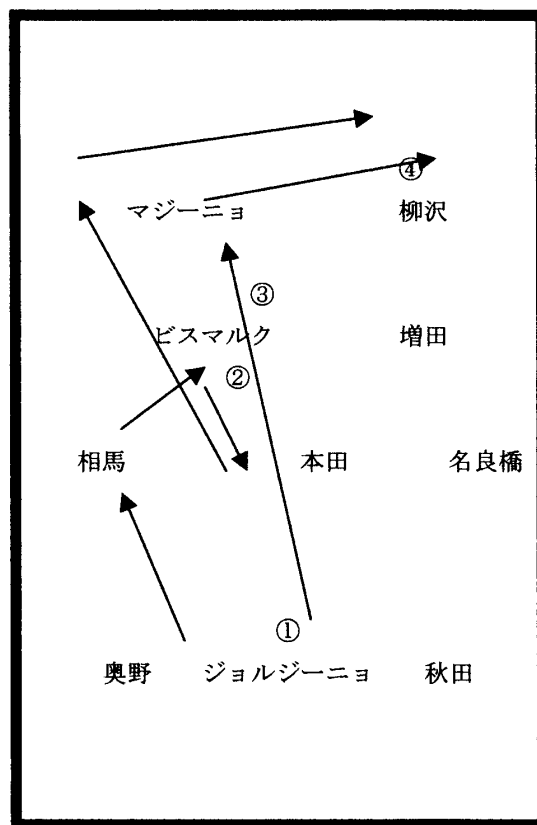


図4

### 3. ま と め

本研究において、サッカーの指導者がチーム作りの上で必要である一貫指導教程を構築することができた。

さらに、鹿島アントラーズ、ジョアン・カルロス監督のチーム作りを通じて、その強さを以下のように明らかにすることができた。

- ① チームコンセプト、ピクチャーを持つ事により選手に共通理解、意思の疎通が出来たこと。
- ② 個人の仕事が明確となり、いわゆるWORKのチームが出来上がったこと。
- ③ ピクチャーを実行する上で、浮き上がった課題や問題点を修正・克服するという、Plan（計画）⇒Do（実行）⇒Check（分析・評価）⇒Action（新たな行動）のQCサークルが確実に実行されていること。
- ④ QCサークルの繰り返しにより、試合中に起こる課題や問題点を、選手が試合中に解決するというクレバーで柔軟な戦い方が出来るようになったこと。

本研究は、中京大学特定研究助成による研究である。

### 参考文献

- 1) Jリーグホームタウン委員会 HOME TOWNS 1996 日本プロサッカーリーグ
- 2) NHKスペシャル 人工知能がサッカーに挑む 1998放映
- 3) 野田 五十樹 THE FOOTBALL CONFERENCE JAPAN 2001報告
- 4) 週刊サッカーマガジン 1994 No.486 p 50 ベースボールマガジン社
- 5) ハンス・オフト ハンス・オフトのサッカー学 小学館
- 6) 小野 剛 THE FOOTBALL CONFERENCE JAPAN 2001報告
- 7) 滝 弘之 チーム作りのプライオリティーについて(1)(2) CALCIO 愛知県技術委員会機関紙
- 8) サッカーマガジン 2001 J 1 リーグ 写真名鑑 ベースボールマガジン社
- 9) 滝 弘之 サッカー指導者のためのチーム作りの一貫教育の指導概念の統一に関する一考察 中京大学体育学論叢 第38巻 第1号 1996  
勝亦紘一、滝弘之 2001 新・学習指導要領と新しい体育科教育 大日本図書 サッカー指導法研究会編 1976 最新・サッカー指導法教本 日本体育社
- 10) FOOTBALL DREAM YEAR BOOK 1997 NTTメディアスコープ
- 11) 出場試合数 ランキング表 2001. 12. 4 <http://www.j-league.or.jp>
- 12) 鹿島アントラーズ 年間VTR 1996、1997、1998
- 13) SOCCER clinic 1997 3月号 ベースボールマガジン社
- 14) 鎌田 勝 1989 QC・TQC 50のチェックポイント PHP